

Tehnici care susțin metoda Design Thinking în școli

În domeniul educațional coexistă multe metode care urmăresc îmbunătățirea proceselor de predare-învățare și a educației în general, iar metoda *Design Thinking* este una dintre ele. *Design Thinking-ul* poate fi folosit pentru o multitudine de proiecte.

Pentru a învăța, copiii și elevii, ar trebui să se simtă provocați și în afară zonei de confort, să gândească intens, să cerceteze și să descopere, să inventeze, să creeze, să testeze, într-un cuvânt „**să învețe**”.

Gândirea de tip design se poate aplica la un conținut, la o idee sau la o oră de clasă, dar are în vedere folosirea curiozității elevului pentru a-i potența capacitățile ce pot face din el un creator.

Ce este Design Thinking și de ce funcționează?

Design Thinking constituie o formă de lucru în echipă pentru a rezolva probleme și a oferi soluții inovatoare. Conceptul presupune transformarea unei probleme într-un proces în care îți pui întrebările potrivite pentru a găsi soluții prin **empatie**. Soluțiile găsite privind prin ochii beneficiarului pot lua orice formă.

Design thinking este diferența dintre a proiecta un produs și a proiecta un mod mai bun de a te bucura de acel produs.

Design thinking este modul de a rezolva probleme în mod creativ pornind de la beneficiar și iterând (apoi reiterând) acțiuni și soluții adresate lui.

Astăzi *Design Thinking* este o **mentalitate, nu doar o metodă**. Este despre a crede că putem face diferență și despre a avea un proces deliberat pentru a ajunge la soluții noi, relevante, care creează un impact pozitiv.

Procesul este valoros, dezvoltând elevilor creativitatea și abilitatea lor de a rezolva probleme reale. De asemenea, îi motivează, crescându-le stima de sine și încrederea în ceea ce pot ei realiza, încurajează coeziunea, folosind tehnici de cooperare, dezvoltă empatia, îi ajută pe elevi să învețe să gestioneze eșecul. Și nu în ultimul rând, face ca elevii să experimenteze, să aplice concret și să fie conștienți de abilitățile lor de creatori.

Etapele Design Thinking

Procesul urmează întotdeauna cinci pași:

- Primul se referă la **empatie** - design thinking mută compania în pantofii celui căruia îi sunt adresate soluțiile. Dezvoltatorii de produs ies complet din zona de confort, ori a propriilor presupuneri și analizează obiectiv detaliile despre consumatori fără a le alterna cu perspectiva personală - astfel, se urmărește înțelegerea autentică a nevoilor utilizatorilor;



- **Definirea problemelor reale și scopurile urmărite** ajută în formarea unei imagini clare despre situația analizată sau audiența căreia îi va fi destinată soluția;
- **Ideația/ Generarea de idei/soluții** este momentul în care sunt generate cât mai multe idei, în cât mai multe modalități schițarea a **opt soluții rapide** pentru o singură problemă, astfel încât, cu fiecare soluție găsită, mintea este determinată să abordeze problema din perspective diferite și să ofere soluții diverse;
- Următorul pas este **prototiparea** - acesta este ales din multitudinea de idei, păstrând în minte faptul că produsul final trebuie să fie viabil, fezabil și dezirabil. O alternativă pentru a asigura succesul este construirea prototipurilor împreună cu utilizatorii;
- Formele pe care le iau soluțiile reprezintă **evaluarea/ primirea și acceptarea feedback-ului**, soluții apoi **testate** - o practică bazată pe empatia față de nevoile oamenilor trebuie să fie finalizată prin testarea soluțiilor pe oamenii pentru care au fost gândite. Evoluția constantă în timp a acestei practici este dată tocmai de testarea și observarea perpetuă a soluțiilor.

Aplicarea unei noi abordări în diferite contexte educaționale, precum și crearea unor situații practice de rezolvare de probleme, urmând acești pași reprezintă utilizarea metodei *Design Thinking in the Classroom*.

Accentul se pune pe colaborarea și cooperarea în echipă, provocări de rezolvat, îmbinarea activităților practice cu momente de fixare și autorefecție, precum și instrumente creative și eficiente utilizate care să conducă la descoperire, înțelegere și asimilare cu succes.

Tehnici care susțin procesul Design Thinking in the Classroom

Experții în educație sau design de învățare susțin că atât copiii, cât și adulții, pentru a avea succes, trebuie să **gândească critic, să utilizeze curiozitatea și imaginația, să colaboreze bine cu ceilalți, să fie flexibili și rezistenți, să demonstreze inițiativă și să inoveze.**

1. DESCOPERĂ

Avem o provocare.

Cum abordăm acest lucru?

Creează o provocare care să-i invite și pe elevi să analizeze situația și să rezolve problema.

2. INTERPRETEAZĂ

Am învățat ceva.

Cum interpretăm ce am aflat?

Invită elevul să exploreze consecințele prin interviuri cu colegii, prietenii, familia; să analizeze rezultatele, rapoarte relevante; să cerceteze cum se descurcă aceștia.

3. IDEEAZĂ

Vedem o oportunitate.

Ce creăm?

Organizează-i în echipe de brainstorming și ideeție pentru a-i provoca să vină cu soluții reale.

4. EXPERIMENTEAZĂ

Avem o idee.

Cum construim?

Creează oportunități pentru testarea ideilor în timp real, chiar la ei în echipă.

„A FACE” este magic.

Design Thinking in the Classroom:

- ❖ **este centrat pe beneficiar** – *Design Thinking* începe din empatie profundă și înțelege nevoile și motivațiile elevilor, profesorilor, părinților, care alcătuiesc lumea ta de zi cu zi.
- ❖ **este colaborativ** – mai multe minți mari sunt întotdeauna mai puternice decât una atunci când rezolvăm o provocare. *Design Thinking* beneficiază foarte mult de opiniile mai multor perspective, iar creativitatea altora susține propria creativitate.
- ❖ **este optimist** – susține convingerea fundamentală că noi toți putem crea schimbare – indiferent cât de mare este o problemă, indiferent de constrângerile din jurul nostru, cât de puțin timp sau cât de mic este un buget, proiectarea poate fi un proces plăcut.
- ❖ **este experimental**- *Design Thinking* oferă permisiunea de a eșua și de a învăța din greșeli, pentru că se lucrează cu idei noi, se primește feedback despre ele, apoi se iterează.

Design Thinking este un proces iterativ ce înseamnă că se poate trece prin aceleași etape de mai multe ori sau putem repeta anumite etape (atât cât este nevoie) pentru ca la final să ajutăm elevii să aibă soluții de impact, ce duc la rezolvarea cauzei ce stă la baza problemei pentru a aduce o schimbare pe termen lung. Fiind un proces în care încercarea este importantă (nu există greșală), rolul profesorului este acela de a-i încuraja pe elevi să realizeze ceva ce ar putea avea impact asupra celor din jur, învățându-i să aibă încredere în ei.

Metodologia *Design Thinking* este una umanistă, ce necesită lucrul în echipă, colaborare și utilizarea experiențelor și ideilor tuturor membrilor echipei.

Folosirea metodei *Design Thinking* poate ajuta la realizarea inovațiilor și poate contribui în mod eficient la imaginarea și realizarea unui viitor mai bun și mai sustenabil.



Bibliografie:

1. Manualul Profesorului - Design Futures designfutures.eu -<https://designfutures.eu>
2. Design Thinking – Gândirea Design-<https://www.sucitoruldeminti.ro> › de-la-scoala › design
3. Design Thinking – Despre impact, dincolo de clasă ori sală -<https://thewoman.ro>› design-thinking-despre-impact
4. Metodologie & Principii | Descoperă Design Thinking-<https://www.integratedconsulting.ro>
5. <http://www.blendededucation.org> - Design Thinking for teachers, with John Spencer, course
6. <https://www.dschoool.stanford.edu>
7. <https://www.ideo.com>
8. Programul și tematica cursului Design Thinking in the Classroom susținut de către Newschool, Oslo, Norvegia, Fluxul 3 -experții educaționali ai ISJ Tulcea, perioada 21.11.2022-25.11.2022, Norvegia- Oslo, “Rethink education and management approach for an Inclusive and Democratic learning Environment”-IDE All 2021-EY-PMIP-0008

Mioara RANCIU
Responsabil monitorizare proiect,
Inspector Școlar General Adjunct,
Inspectoratul Școlar Județean Tulcea